

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
[4ª] ENTREGA
Pokémon Ranger 3
GUÍA DE TRUCOS
Por los expertos de Nintendo Acción
GUÍA
POKéMON
Blanco y Negro
Paso a paso, descubre todos los secretos de Teselia
Suplemento de Nintendo Acción nº 221

Descubre la Región de Teselia

Tu aventura por Teselia empieza intrigante: Tras salir de Pueblo Arcilla, te encuentras con unos tipos que pretenden liberar a los Pokémon de los humanos.

1. Bienvenido a Teselia

La Profesora Encina te da la bienvenida a Teselia, una moderna región llena de ciudades. Te pregunta si eres chico o chica, así como tu nombre, y te explica algunas cosas básicas del mundo Pokémon. Luego te presenta a tus amigos de la infancia. Por un lado el pensativo Cheren, y por otro la alocada Bel. Parece que ha llegado la hora de iniciar vuestra aventura Pokémon, y la profesora os va a proporcionar lo esencial para comenzar la aventura con buen pie: Un Pokémon.





2. Snivy, Tepig u Oshawott

Te encuentras en Pueblo Primavera, en casa de tu madre, y tus dos amigos han venido a ver qué regalo os ha hecho la Profesora Encina. Como eres el anfitrión, te toca elegir Pokémon. Puedes elegir a Snivy, un Pokémon de tipo Planta muy veloz y resistente; a Tepig, un Pokémon de tipo Fuego con mucho Ataque y PS; o a Oshawott, que es mejor en Ataque Especial. Todos ellos están al nivel 5, y en función de tu elección, tus rivales elegirán un Pokémon u otro (mira el cuadro).



ELECCIÓN DE POKÉMON INICIAL

Tus amigos Bel y Cheren eligen su Pokémon en función de lo que tú hayas decidido hacer. Bel escoge siempre al Pokémon más débil contra el tuyo, y Cheren escogerá al que es más fuerte:

- **Si elegiste a Snivy:** Bel escoge a Oshawott y Cheren a Tepig.
- **Si elegiste a Tepig:** Bel escoge a Snivy y Cheren a Oshawott.
- **Si elegiste a Oshawott:** Bel escoge a Tepig y Cheren a Snivy.

Además, el primer líder de gimnasio varía según tu elección ahora, y te regalarán un Pokémon distinto en función de tu elección (ver más adelante).

3. Tu primera batalla Pokémon

Bel está ansiosa por estrenar su Pokémon y te reta a una batalla. Tras un intercambio mutuo de placajes y tu victoria, os dais cuenta de que habéis dejado el cuarto bastante mal, y Cheren os lo echa en cara.



RIVAL BEL Y RIVAL CHEREN		
OSHAWOTT	SNIVY	TEPIG
NV. 5	NV. 5	NV. 5
Placaje	Placaje	Placaje
Látigo	Malicioso	Látigo
--	--	--
--	--	--
Hab: Torrente	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas

4. Tu segunda batalla Pokémon

Sin embargo, Cheren decide retarte él también a una batalla Pokémon. No te preocupes, porque antes restaura el estado de tu Pokémon, y además su Pokémon todavía no conoce ataques muy efectivos contra el tuyo. Ganarás seguro.



5. El Videomisor

Cheren y Bel se marchan no sin antes disculparse con tu madre por el desorden organizado en tu cuarto. Tu madre espera a que se vayan para entregarte el Videomisor, con el que podrás mantener videollamadas durante la aventura (y el Mapa).



6. Busca a Bel en su casa

Cheren te espera en la puerta del Laboratorio de la Profesora Encina, pero falta Bel. Está en casa, discutiendo con su padre porque ha decidido salir de aventuras y su padre no la deja marchar. Al veros, dejan de discutir y consigue irse.



7. El encargo de Encina

Ya estáis todos listos para visitar a la Profesora Encina en su laboratorio. Enseguida se da cuenta de que ya habéis luchado, y pronto te deja ponerle un mote a tu Pokémon. A continuación os explica el motivo por el que os ha regalado un Pokémon, y es que quiere que le ayudéis en sus investigaciones completando cada uno su PokéDex con todos los Pokémon de Teselia. Pero para ello debéis aprender cómo se capturan los Pokémon, así que os espera en la Ruta 1.





OBJETOS

Pueblo Arcilla

✱VIDEOMISOR: Regalo de tu Madre. Azul si eres chico, rojo si eres chica.

✱POKÉDEX: Regalo de la Profesora Encina.

✱MAPA: Regalo de tu Madre.

✱SUPERCAÑA: Regalo de Handsome.

✱MT54 (FALSOTORTAZO), MT17 (PROTECCIÓN) Y MT10 (PODER OCULTO): Regalo de la Profesora Encina.

Ruta 1

✱POKÉ BALL (X5): Regalo de la Profesora Encina tras el tutorial de captura.

✱POCIÓN: Regalo de la mujer en la hierba.

✱ELIXIR, PERLA Y SETA GRANDE: En el suelo, tras usar Surf.

✱BAYA CAQUIC: Regalo del Pkmn Ranger, tras usar Surf.

LABORATORIO POKÉMON

Aunque mantendrás el contacto con la Profesora Encina por medio del Videomisor, siempre puedes volver al Laboratorio y preguntarle cómo llevas de completa la PokéDex. Si lo haces, te irá regalando algunas MTs.

AGENTE HANDSOME

Después de derrotar al Equipo Plasma y superar la Liga Pokémon, te encontrarás en tu casa con el agente internacional Handsome para iniciar la búsqueda de los Siete Sabios. Además, te entregará la Supercaña.

NUEVA BATALLA DE BEL

Bel vuelve a Pueblo Arcilla una vez que hayas derrotado a la Liga Pokémon, y te retará a la siguiente batalla. Tiene un Stoutland, un Musharna, un Mienshao, un Chandelure y un Simisage, Simisear o Simipour de nivel 63, y al inicial (Serperior, Emboar o Samurott) de nivel 65.

ZONA SECRETA

Una vez puedas usar Surf fuera de batalla, aprovéchalo para cruzar el agua y llegar a una zona con hierba alta, donde encontrarás más objetos y algunos entrenadores más poderosos.

8. Tutorial de Captura de Pokémon

Cheren y Bel te esperan a la salida de Pueblo Arcilla para ir al tutorial de la Profesora Encina en Ruta 1. Lo básico es dejar al Pokémon con poco PS, tratar de alterar su estado y lanzarle una Poké Ball. La profesora os regala unas Poké Ball para probar.



9. Paseo por la Ruta 1

Al fin comienza de verdad tu aventura Pokémon. La Ruta 1 es muy corta y no hay entrenadores a la vista. Avanza por la hierba y encontrarás a los primeros Pokémon salvajes: Patrat y Lillipup. Al final de la ruta te esperan Cheren y Bel.



¡Hazte con todos!

RUTA 1

En la hierba de Ruta 1 aparecen Patrat y Lillipup. En la zona de hierba alta (se precisa Surf) salen Herdier, Watchog y Scraggy. En el agua hay Basculin.



10. Encina en Pueblo Terracota

Justo entonces la Profesora Encina os hace una llamada por videoconferencia, aunque en realidad está a unos metros, en el Centro Pokémon. Os quiere enseñar para qué sirve este edificio: Curar a los Pokémon, comprar objetos y usar el PC.



11. El Equipo Plasma

Al salir, ves que algo raro está pasando en la plaza de Pueblo Terracota. Unos tipos de blanco hacen guardia mientras un anciano llamado Ghechis le habla a la multitud reunida acerca de la necesidad de liberar a los Pokémon del dominio de sus entrenadores. El discurso está lleno de fuerza, y empieza a hacer dudar a los lugareños. Al acabar, el Equipo Plasma se marcha en formación perfecta, y la multitud poco a poco se va separando.





12. ES... N

Sin embargo, un joven se queda en su lugar. Viene a hablar con vosotros y parece interesado en que vuestra misión sea completar la PokéDex. Sin embargo, enseguida te reta a una batalla Pokémon con su Purrloin.



ENTRENADOR N
PURRLOIN
NV. 7
Arañazo
Gruñido
Ayuda
--
Hab: Flexibilidad

OBJETOS

Pueblo Terracota

✱POKÉ BALL: Regalo de un señor en la segunda planta del edificio noroeste.

Ruta 2

✱DEPORTIVAS: Regalo de tu Madre.

✱POCIÓN: Al suroeste, en la hierba.

✱CARAMELORARO: Al suroeste, usando Fuerza para mover una roca.

✱SUPERBALL: Al noroeste, usando Corte para cortar un arbusto.

✱SUPERPOCIÓN: Al oeste, usando Corte para cortar un arbusto.

✱POKÉ BALL Y POCIÓN: Al noreste, sobre la colina.

Ciudad Gres

✱VELOCIDAD X: Junto a la valla sur, acceso desde Ruta 2.

✱SUPERBALL: Regalo de un hombre en el edificio sureste.

COMBINACIÓN MUSICAL

En la casa que hay arriba del Centro Pokémon viven dos músicos. Si hablas con ellos, unirán su piano y su batería a la música del pueblo.

13. Las Deportivas

Cheren se marcha pronto y decides continuar tu camino por Ruta 2. Al entrar a la ruta, tu madre te hace una llamada al Videomisor. Al acabar aparece a tu espalda, y te regala unas Deportivas. Si ahora pulsas B al caminar, te pondrás a correr.





14. Corriendo por Ruta 2

En la Ruta 2 se encuentran los tres primeros entrenadores, y además en la hierba también aparecen Purrloin salvajes. Al final de la ruta te alcanza Bel para retarte a una nueva batalla Pokémon. Su Pokémon es débil al tuyo y será sencillo.



RIVAL BEL			
LILLIPUP	OSHAWOTT	SNIVY	TEPIG
NV. 6	NV. 7	NV. 7	NV. 7
Placaje	Placaje	Placaje	Placaje
Malicioso	Látigo	Malicioso	Látigo
Rastreo	Pistola Agua	Látigo Cepa	Ascuas
--	--	--	--
Hab: Espíritu Vital	Hab: Torrente	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas

✱OCASO BALL: Regalo de un hombre en el callejón del este.

✱BAYA ARANJA (X3): Regalo de Cheren en la Escuela de Entrenadores tras derrotarle.

✱CURA TOTAL: Regalo de un chico en la Escuela tras un test.

✱AGUA FRESCA: Regalo en el Gimnasio.

✱MT83 (AVIVAR): Regalo del Líder de Gimnasio tras derrotarle.

✱MO01 (CORTE): Regalo de Oryza.

✱C GEAR: Regalo de Oryza tras rescatar a Munna.

✱BLOC AMIGOS: Regalo de la ayudante de Oryza tras rescatar a Munna.

✱SUPER BALL: Al suroeste del jardín.

✱PERLA GRANDE: Regalo de un señor junto a la salida hacia Ruta 3.

✱ZINC Y SETA AROMA: Ocultos junto a la salida hacia Ruta 3.

15. Investiga Ciudad Gres

Por fin has llegado a la primera ciudad de Teselia. Para avanzar necesitas la medalla del Gimnasio, pero el líder se encuentra en la Escuela de Entrenadores. Investiga la ciudad para encontrar objetos y luego ve a la escuela.



16. Escuela de Entrenadores

En esta escuela los jóvenes entrenadores aprenden lo básico sobre los estados alterados de los Pokémon. No hay rastro del líder del Gimnasio, pero Cheren está en la pizarra estudiando. Si le hablas, te retará a una batalla Pokémon.



RIVAL CHEREN (sólo un inicial)			
OSHAWOTT	SNIVY	TEPIG	PURRLOIN
NV. 8	NV. 8	NV. 8	NV. 8
Placaje	Placaje	Placaje	Arañazo
Látigo	Malicioso	Látigo	Gruñido
Pistola Agua	Látigo Cepa	Ascuas	Ayuda
--	--	--	--
Hab: Torrente	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Flexibilidad

¡Hazte con todos!

RUTA 2

En la hierba de Ruta 1 aparecen Patrat, Lillipup y Purrloin. Más adelante habrá plagas de Wynaur.



EL PC DE TRUFA

La ayudante de Oryza, Trufa, te entrega el Bloc amigos. También te cuenta que es la diseñadora del sistema de cajas del PC. Desde ese momento, el PC de Alguien pasa a llamarse PC de Trufa.

17. Pansage, Pansear o Panpour

Al volver al Gimnasio, el líder Millo acepta tu reto y te dice que te enfrentarás al líder especialista en el tipo de Pokémon efectivo contra el tuyo. O sea que si elegiste a Snivy te enfrentarás al Líder Zeo y su Pansear; si elegiste a Oshawott, lucharás contra el Líder Millo y su Pansage; y si elegiste a Tepig, será contra el Líder Maíz y su Panpour. Hazle caso y ve al Solar de los Sueños, donde te regalarán a uno de estos tres Pokémon que sea bueno contra el del líder de Gimnasio (mira la tabla).





Entrenadores

RUTA 2

Todos los entrenadores de esta ruta usan Pokémon de nivel 7 capturados en la zona.

CIUDAD GRES

Sólo hay dos entrenadores en el Gimnasio, con Pokémon de nivel 10-11.

18. Gimnasio de Ciudad Gres

Ahora que estás bien preparado, ya puedes ir a retar al Gimnasio. Avanzar es muy sencillo: Las cortinas tienen un símbolo con los tipos Agua, Fuego y Planta, y delante de ellas se encuentran tres símbolos en el suelo. Para que se abra la cortina, debes situarte encima del símbolo que representa al tipo que es muy efectivo contra el tipo del símbolo de la cortina. Tras superar las tres cortinas, llegarás a la sala principal, donde te enfrentarás al Líder de Gimnasio correspondiente.

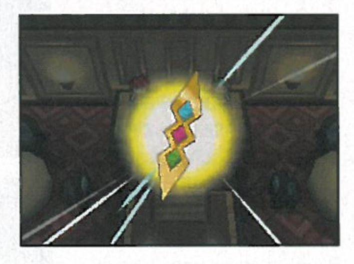




LÍDER ZEO, LÍDER MILLO O LÍDER MAÍZ (sólo un mono)			
LILLIPUP	PANSAGE	PANSEAR	PANPOUR
NV. 12	NV. 14	NV. 14	NV. 14
Mordisco	Látigo Cepa	Calcinación	Pistola Agua
Refuerzo	Golpes Furia	Golpes Furia	Golpes Furia
Rastreo	Lengüetazo	Lengüetazo	Lengüetazo
Avivar	Avivar	Avivar	Avivar
Hab: Recogida	Hab: Torrente	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas

19. La Medalla Trío

Tras superar el Gimnasio obtienes la Medalla Trío. Te permite avanzar hacia Ciudad Esmalte, y además podrás usar Corte para cortar arbustos, y los Pokémon de hasta nivel 20 siempre te obedecerán. También recibes la MT83 (Avivar).



UN LÍO DE MONOS

Te enfrentarás a un líder distinto en el Gimnasio de Ciudades Gres en función de tu Pokémon inicial. También el regalo del Solar de los Sueños será distinto.

- **Si elegiste a Snivy:** Te enfrentas al Líder Zeo y su Pansear. Te regalan a Panpour.
- **Si elegiste a Tepig:** Te enfrentas al Líder Maíz y su Panpour Te regalan a Pansage.
- **Si elegiste a Oshawott:** Te enfrentas al Líder Millo y su Pansage. Te regalan a Pansear.

ZONA SECRETA Y MUSHARNA

Sólo podrás acceder al sótano del Solar de los Sueños una vez superada la Liga Pokémon. Hay muchos científicos y algunos objetos interesantes.

Ven los viernes y te encontrarás un Musharna de nivel 50 con la habilidad especial Telepatía (los normales no tiene esta habilidad). Puedes capturar o derrotar a este Pokémon y siempre hay uno nuevo la semana siguiente.

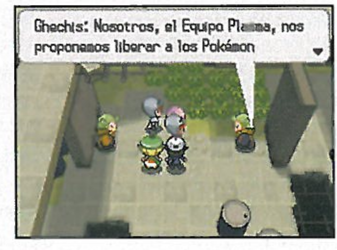
OBJETOS

Solar de los Sueños

- **DEFENSA X:** Exterior: Zona del solar accesible al principio.
- **POKÉ BALL:** Exterior: Zona de hierba al oeste.
- **ANTIPARALIZ:** Exterior: Tras la pared del sureste.
- **POCIÓN:** Exterior: Zona elevada al oeste.
- **REPELENTE:** Exterior: Zona elevada al este.
- **CUCHARA TOR:** Sótano: En el centro.
- **MT85 (COME SUEÑOS):** Sótano: Al noroeste.
- **DESPERTAR:** Sótano: Escondido.
- **MT75 (DANZA ESPADA):** Exterior: Regalo del Sabio.
- **REVIVIR:** Exterior: Junto a una chimenea al norte.
- **HIPERPOCIÓN:** Exterior: Al noroeste.
- **MÁX. POCIÓN:** Exterior: Usando Fuerza para mover una roca. Está oculto.

22. El poder de Ghechis

Tras caer derrotados, Ghechis se aparece a los reclutas del Equipo Plasma. Al final se marchan y aparece Musharna para llevarse a Munna. Al irse, se deja el Humo Onírico, con lo que aparece Oryza y se lo lleva a su laboratorio.



23. El C Gear

Visita de nuevo a Oryza en Ciudad Gres y, con la misión cumplida, te regalará el C Gear, un aparato de última tecnología con el que puedes controlar las conexiones inalámbricas de las Ediciones Blanca y Negra para hacer muchas cosas.



20. Oryza y el Humo Onírico

Al salir del Gimnasio, una señora te sale al encuentro. Es Oryza, amiga de Encina y también investigadora. Por lo visto necesita el Humo Onírico para sus investigaciones y te pide que vayas al Solar de los Sueños a por el de Munna.



21. Rescata a Munna

Oryza también te regala la MO01 (Corte), así que enséñale el movimiento a un Pokémon para poder avanzar más en el Solar de los Sueños. Poco más allá veis a Munna, pero unos esbirros del Equipo Plasma le atacan y tenéis que rescatarle.



¡Hazte con todos!

SOLAR DE LOS SUEÑOS

En la hierba del Solar de los Suelos aparecen Patrat, Purrloin y algunos Munna, pero la zona secreta tiene muchos más.

Entrenadores

SOLAR DE LOS SUEÑOS

Los primeros entrenadores de esta ruta son muy débiles, pero en la zona secreta tienen Pokémon de nivel 63-64.

Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen perfectamente descritos.

Ruta 1

PATRAT
- **Nivel** 2 a 4
- **Dex:** 504
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LILLIPUP
- **Nivel** 2 a 4
- **Dex:** 506
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Att

HERDIER
- **Nivel** 32 a 34
- **Dex:** 507
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 39%
- **Esfuerzo:** +2 Att

WATCHOG
- **Nivel** 32 a 35
- **Dex:** 505
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 36%
- **Esfuerzo:** +1 Att

SCRAGGY
- **Nivel** 33 a 35
- **Dex:** 559
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att

AUDINO
- **Nivel** 2 a 4
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +2 PS

FARFETCH'D
- **Nivel** 2
- **Dex:** 83
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 2

PATRAT
- **Nivel** Nivel 4 a 7
- **Dex:** 504
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LILLIPUP
- **Nivel** 4 a 7
- **Dex:** 506
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

PURRLOIN
- **Nivel** Nivel 4 a 5
- **Dex:** 509
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

AUDINO
- **Nivel** Nivel 4 a 7
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +2 PS

WYNAUT
- **Nivel** Nivel 4
- **Dex:** 360
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 PS

Solar de los Sueños (Exterior)

PATRAT
- **Nivel** 8 a 11
- **Dex:** 504
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

PURRLOIN
- **Nivel** Nivel 8 a 11
- **Dex:** 509
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MUNNA
- **Nivel** Nivel 8 a 10
- **Dex:** 517
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

WATCHOG
- **Nivel** Nivel 47
- **Dex:** 505
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LIEPARD
- **Nivel** 47
- **Dex:** 510
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

RATICATE
- **Nivel** 48
- **Dex:** 20
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MUNNA
- **Nivel** 48
- **Dex:** 517
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 PS

LEDIAN
- **Nivel** 49
- **Dex:** 166
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

ARIADOS
- **Nivel** 49
- **Dex:** 168
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

KRICKETUNE
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 402
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

VENOMOTH
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 49
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpAtt

AUDINO
- **Nivel** 8 a 11
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 95%
- **Esfuerzo:** +2 PS

MUSHARNA
- **Nivel** Nivel 11
- **Dex:** 518
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 PS

Solar de los Sueños (Sótano)

RATICATE
- **Nivel** Nivel 47 a 50
- **Dex:** 20
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

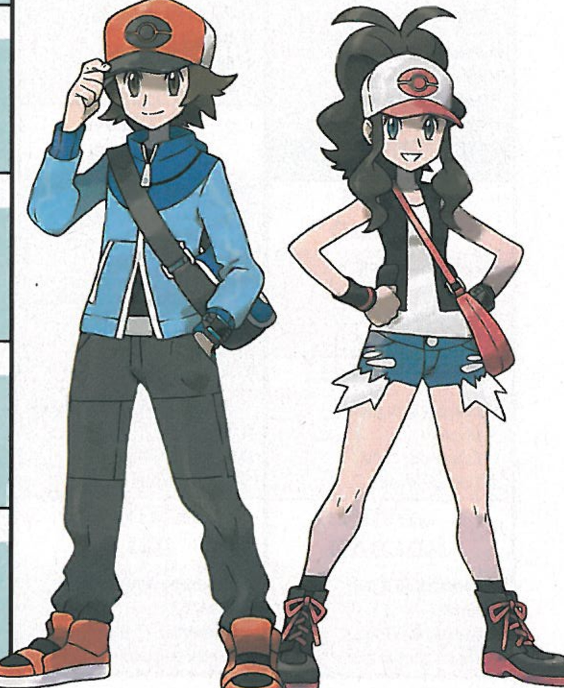
KRICKETUNE
- **Nivel** Nivel 47 a 50
- **Dex:** 402
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +2 Att

MUNNA
- **Nivel** Nivel 48 a 49
- **Dex:** 517
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ARIADOS
- **Nivel** Nivel 49
- **Dex:** 168
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

LEDIAN
- **Nivel** Nivel 49
- **Dex:** 166
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

MUSHARNA
- **Nivel** Nivel 50
- **Dex:** 518
- **Método:** Interacción
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +2 PS



Entrenadores

Esta es la lista de entrenadores que iréis encontrando en las diferentes zonas por las que pase nuestra guía. Tenéis todos los datos necesarios para que no supongan un problema.

Ruta 1

PKMN RANGER JUN

- **Pokémon:** Swoobat
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

- **Pokémon:** Simisear
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** fuego n

PKMN RANGER CLAUDE

- **Pokémon:** Cinccino
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Zebstrika
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** electrico n

PESCADOR SHUNSUKE

- **Pokémon:** Frillish
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** agua fantasma

- **Pokémon:** Frillish
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** agua fantasma

Ruta 2

JOVEN JACOBO

- **Pokémon:** Patrat
- **Nivel** 7
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

CHICA MALÍ

- **Pokémon:** Purrloin
- **Nivel** 7
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** siniestro n

JOVEN ROLDÁN

- **Pokémon:** Lillipup
- **Nivel** 7
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

Ciudad Gres

CAMARERO PEDRO

- **Pokémon:** Lillipup
- **Nivel** 11
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

CAMARERA RAQUEL

- **Pokémon:** Patrat
- **Nivel** 10
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Purrloin
- **Nivel** 10
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** siniestro n

Solar de los Sueños

CHICA TANIA

- **Pokémon:** Purrloin
- **Nivel** 8
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** siniestro n

- **Pokémon:** Purrloin
- **Nivel** 8
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** siniestro n

JOVEN CHANO

- **Pokémon:** Pokémon: Patrat
- **Nivel** 7
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Pokémon: Patrat
- **Nivel** 7
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Pokémon: Lillipup
- **Nivel** 7
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

CIENTÍFICO RALF

- **Pokémon:** Drowzee
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Musharna
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Pokémon: Hypno
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Tipos:** psiquico n

CIENTÍFICA ROSANA

- **Pokémon:** Poliwhirl
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Musharna
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Parasect
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 Def
- **Tipos:** bicho planta

MÉDIUM IGNACIO

- **Pokémon:** Beldum
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** acero psiquico

- **Pokémon:** Metang
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** acero psiquico

- **Pokémon:** Beheeyem
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Reuniclus
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +3 SpAtt
- **Tipos:** psiquico n

CIENTÍFICA MARISA

- **Pokémon:** Jigglypuff
- **Nivel** 64
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Musharna
- **Nivel** 64
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** psiquico n

MÉDIUM LEONCIO

- **Pokémon:** Starmie
- **Nivel** 65
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua psiquico

- **Pokémon:** Wobbuffet
- **Nivel** 65
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** psiquico n

CIENTÍFICO GILBERTO

- **Pokémon:** Musharna
- **Nivel** 64
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** psiquico n

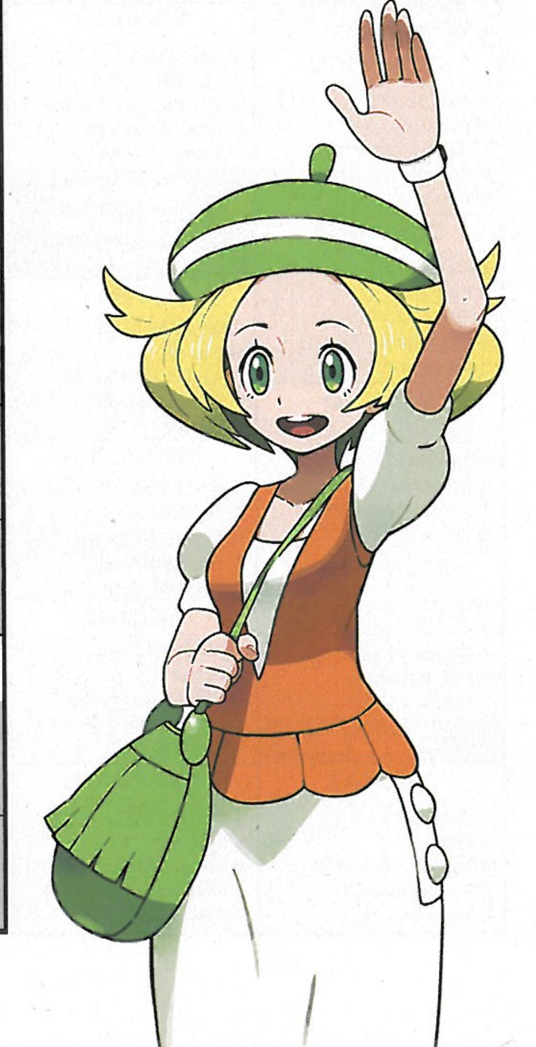
- **Pokémon:** Stantler
- **Nivel** 64
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

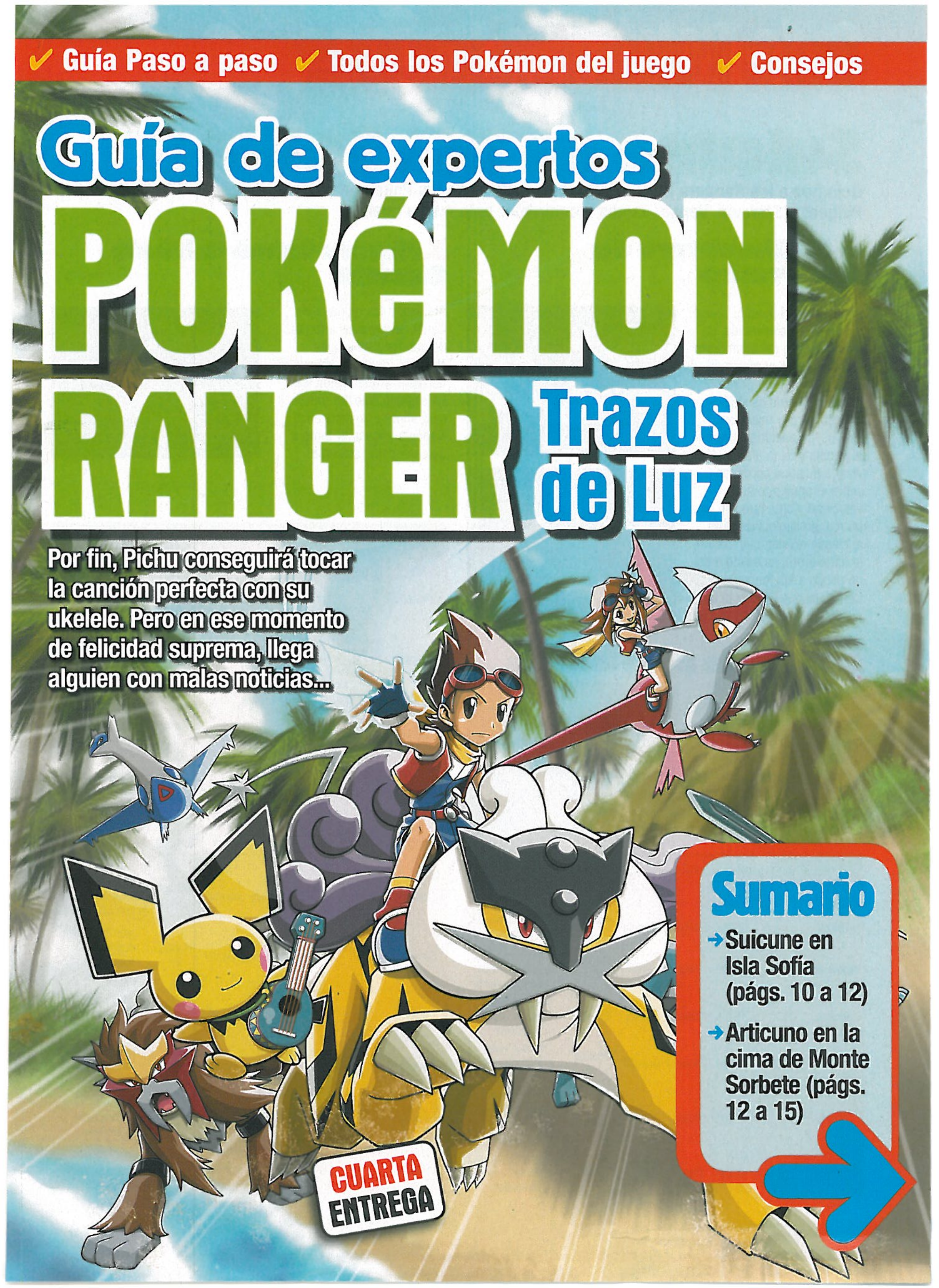
MÉDIUM MORGANA

- **Pokémon:** Natu
- **Nivel** 64
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** psiquico volador

- **Pokémon:** Xatu
- **Nivel** 64
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpAtt
- **Tipos:** psiquico volador

- **Pokémon:** Banette
- **Nivel** 64
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** fantasma n





✓ Guía Paso a paso ✓ Todos los Pokémon del juego ✓ Consejos
Guía de expertos
POKéMON RANGER
Trazos de Luz
Por fin, Pichu conseguirá tocar la canción perfecta con su ukelele. Pero en ese momento de felicidad suprema, llega alguien con malas noticias...
Sumario
→Suicune en Isla Sofía (págs. 10 a 12)
→Articuno en la cima de Monte Sorbete (págs. 12 a 15)
CUARTA ENTREGA

Suicune en Isla Solfía II

Dejamos a los Rangers junto a la Alada, la amiga de los Pokémon pájaro, y liberados Skarmory, Pidgeot y Staravia. Venga, vamos a completar esta nueva misión.

1. El alfombrero de Acuarretiro

Al entrar en el pueblo, Visona sale a dar la bienvenida. Os indica la casa del alfombrero y entráis, pero parece que ha salido a dar un paseo. Al salir, Eduardo os sale al encuentro, y mientras habláis, un anciano entra en el pueblo y da la alarma: Ha visto a Suicune corriendo sobre el agua a toda velocidad y cree que eso es un mal presagio. Los otros, ancianos revelan que Cretón, el alfombrero, ha salido a dar un paseo a las Ruinas del Canal, así que Brisa y tú os ponéis en camino.





2. Saltando por Vía Solfía

Al norte de Acuarretiro sale la Vía Solfía. Toma el camino noroeste: lo cruza un río que deberás ir saltando con Raikou. Por el camino puedes aprovechar para completar un recado sencillo que consiste en capturar a Hitmontop.



VÍA SOLFÍA, ISLA SOLFÍA

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Raichu	1	R-006	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la energía del Capturador.
Sudowoodo	1	R-099	Roca	Roca	Destruir x2	Hace caer rocas a su alrededor que fatigan al oponente.
Roselia	2	R-146	Planta	Planta	Corte x2	Hace volar hojas afiladas a su alrededor
Forretress	2	R-191	Acero	Normal	Placaje x3	Provoca unas explosiones a su alrededor.
Yanma	1	R-204	Bicho	Bicho	Corte x2	Lanza bolas pegajosas que ralentizan al oponente.
Carnivine	1	R-238	Planta	Planta	Corte x2	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.

3. Misión: Calma la ira de Suicune

Al llegar a las Ruinas del Canal, un joven os informa de que ha visto a unos Nappers montando en sus dadajets, y que Cretón les ha seguido. Vuestra misión será ahora encontrar a los Nappers y rescatar tanto a Suicune como a Cretón.



RUINAS DEL CANAL, ISLA SOLFÍA

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Raichu	1	R-006	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la energía del Capturador.
Vaporeon	1	R-076	Agua	Agua	Mojar x2	Crea varias burbujas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Grotle	2	R-140	Planta	Planta	Placaje x3	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Forretress	1	R-191	Acero	Normal	Placaje x3	Provoca unas explosiones a su alrededor.
Politoed	1	R-239	Agua	Agua	Mojar x3	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Cleffa	1	R-240	Normal	Normal	Placaje x1	Crea corazones a su alrededor que fatigan al oponente.
Girafarig	1	R-241	Psíquico	Psíquico	Placaje x1	Lanza esferas de energía psíquica que frenan al oponente
Dodrio	1	R-242	Normal	Normal	Placaje x3	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Lombre	3	R-244	Planta	Planta	Corte x3	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.
Ludicolo	1	R-245	Planta	Planta	Corte x4	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.
Lickilicky	1	R-250	Normal	Normal	Destruir x3	Lanza ondas de energía contra el oponente.



4. Rugidos en las Ruinas

Vuelve a montar sobre Raikou y avanza por las ruinas a saltos. Más adelante encontrarás una pared inestable, que deberás empujar con el Placaje x3 de dos Pokémon. Prueba a rugir con Raikou para encontrar a Grotle y Forretress.



5. Dos Nappers y Suicune

Al otro lado de la pared hay dos Nappers molestando al legendario Suicune. Brisa y tú os acercáis a ver qué ocurre, y los Nappers os envían a Dodrio y Yanmega. Tras capturarlos, los Nappers huyen y Suicune se va corriendo por el agua.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Yanmega	1	R-205	Bicho	Bicho	Corte x4	Ataca con ondas ultrasónicas o con ráfagas luminosas.
Dodrio	1	R-242	Normal	Normal	Placaje x3	Lanza ondas de energía contra el oponente.

6. Ruinas Submarinas

Vuelve a montar sobre Raikou y ve a la derecha. Salta el río y llegarás al final de las ruinas... o no del todo. Baja de Raikou y entra en la cueva: Las ruinas siguen bajo el agua. Si vas al fondo, unos Nappers te verán y pondrán unos cables para impedirte el paso. Necesitas capturar a dos Gorebyss para romperlos. Para capturar al primero debes romper la columna de arriba con dos Huntail y buscarle abajo. Al segundo debes perseguirlo por la zona de arriba-derecha hasta que acabe a la izquierda.





RUINAS SUBMARINAS, ISLA SOLFÍA						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Lanturn	1	R-061	Eléctrico	Recargar	Recargar x3	Restaura la energía del Capturador.
Huntail	2	R-065	Agua	Agua	Destruir x3	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Gorebyss	2	R-066	Agua	Agua	Corte x2	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Finneon	2	R-246	Agua	Agua	Corte x1	Crea varias burbujas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Relicanth	2	R-248	Agua	Agua	Destruir x2	Lanza bolas de agua contra el oponente.

7. Persecución submarina

Avanza hacia el fondo y verás a los Nappers hablar sobre la invoforma de Suicune. Al verte, salen huyendo hacia el fondo. Deberás ahora perseguir a un Napper por las profundidades. Al principio te lanzará disparos de plasma separados, pero según avances los disparos serán más frecuentes e incluso lanzará minas.



8. Batalla por la invoforma

Por fin alcanzas al otro Ranger en el fondo de las Ruinas. Parece que ya ha cogido la invoforma, pero al verte no duda en mandarte a Relicanth y Seadra. Aunque los captures, los Nappers huirán rápidamente con el símbolo en su poder.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Seadra	1	R-069	Agua	Agua	Destruir x2	Ataca disparando burbujas que ralentizan al oponente.
Relicanth	1	R-248	Agua	Agua	Destruir x2	Lanza bolas de agua contra el oponente.

9. Captura a Suicune

Al volver a superficie, Suicune ha acorralado a los Nappers, pero huyen. Suicune va tras ellos y tú les sigues con Raikou. Los Nappers no logran calmarlo y te enfrentas a él. Suicune comienza con remolinos de agua en todas direcciones. Al poco tiempo se pondrá nervioso y lanzará hidrobombas y rayos aurora. Más adelante empezará a atacar más rápido y a provocar icebergs. Haz redadas cortas cuando lance rayos e icebergs, y el resto será fácil.





ENCUENTRO POCO COMÚN						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Suicune	1	R-249	Agua	Agua	Ninguno	Ataca creando columnas de agua o torbellinos.

10. Nuevo Glifo Ranger

Suicune se calma y te deja ver su Glifo. Al registrarlo en el Capturador, podrás montar sobre él y correr por las aguas. Entonces oyes la voz de Cretón pidiendo ayuda. Cruza el río con Suicune y rescátale para acabar la misión.



Articuno en la cima de Monte Sorbete

Cretón no sabe gran cosa sobre Articuno, pero Pichu os ayuda a encontrar una pista: Se encuentra en la cima de Monte Sorbete. Vuestra misión es subir la montaña y detener a Red Eye antes de que despierte al segundo gran pájaro Legendario del juego.

1. La alfombra de Articuno

En casa de Cretón os enteráis de que fue un antepasado suyo quien vio a Articuno. Entonces Lea aparece para preguntar sobre la alfombra, y hace que Pichu cree una corriente eléctrica al hablar del material con el que está hecha. Esto revela la información que contiene la alfombra en un lenguaje arcano: La historia del antepasado de Cretón, que vio a Articuno en la cumbre de una montaña nevada. Cretón os dice que esa montaña debe ser el Monte Sorbete.





2. La hora del té

Al salir de la casa de Cretón, veis en la plaza a Visona, Talo y Truco tomando el té en la plaza. Os invitan a uniros a la mesa, y enseguida aparece el doctor Eduardo. Brisa les cuenta vuestros planes de buscar a Articuno en Monte Sorbete antes de iros.



3. Misión: ¡Persigue a Red Eye!

La entrada a Monte Sorbete está justo al norte de Acuarretiro. Entra en la cueva y avanza por ella hasta salir a la nieve. Se trata de una zona donde hace mucho frío, así que Brisa te pide que te des prisa en superar vuestra siguiente misión.



4. ¡Avalancha!

Seguid avanzando y os encontraréis a dos Nappers. Su Tyrogue comete el error de hacer ruido en una zona con nieve suelta, y provoca una avalancha. Los Nappers tratan de echaros de la zona protegida por la roca, pero vosotros sois más fuertes y les dejáis fuera, por lo que la avalancha les arrastra a ellos. Lo que debes hacer ahora es ir avanzando poco a poco por la ladera de roca en roca, dejando que las avalanchas os caigan encima cuando estéis bajo su protección.





5. Avanza por la ladera

En la siguiente ladera no hay más avalanchas. Avanza por la nieve y evita los carámbanos que lanzan los Snover de arriba. Más adelante encontrarás un refugio donde descansar y guardar. Vuelve a la ladera y avanza a la izquierda.



6. Encuentro Napper en la nieve

Parece que habéis alcanzado a Red Eye y sus secuaces. Red Eye les deja ahí para que os frenen el paso usando los Pokémon que han capturado: Snover, Snubbull (inquieto) y Smoochum. Captúralos a todos y sigue avanzando por la ladera.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Snubbull	1	R-236	Normal	Normal	Placaje x2	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Snover	1	R-257	Hielo	Hielo	Destruir x2	Crea estalagmitas de hielo que paralizan al oponente.
Smoochum	1	R-259	Psíquico	Normal	Teletransp.	Crea corazones a su alrededor que fatigan al oponente.

MONTE SORBETE, ISLA SOLFÍA

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Raichu	2	R-006	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la energía del Capturador.
Prinplup	4	R-084	Agua	Agua	Corte x2	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Empoleon	2	R-085	Agua	Agua	Corte x3	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Hitmontop	1	R-103	Lucha	Lucha	Destruir x3	Crea ondas de energía a su alrededor que frenan al oponente.
Monferno	3	R-195	Fuego	Fuego	Quemar x2	Lanza llamaradas contra el oponente.
Sneasel	2	R-202	Siniestro	Siniestro	Corte x2	Ataca al oponente con un viento siniestro.
Bagon	4	R.219	Dragón	Dragón	Placaje x1	Lanza grandes llamaradas contra el oponente.
Buneary	3	R-251	Normal	Normal	Destruir x1	Crea corazones a su alrededor que fatigan al oponente.
Lopunny	2	R-252	Normal	Normal	Destruir x3	Crea corazones a su alrededor que fatigan al oponente.
Spheal	2	R-253	Hielo	Hielo	Destruir x2	Crea tormentas de nieve a su alrededor que paralizan al oponente.
Sealeo	3	R-254	Hielo	Hielo	Destruir x3	Crea tormentas de nieve a su alrededor que paralizan al oponente.
Delibird	1	R-256	Hielo	Hielo	Destruir x3	Crea tormentas de nieve a su alrededor que paralizan al oponente.
Snover	6	R-257	Hielo	Hielo	Destruir x2	Crea estalagmitas de hielo que paralizan al oponente.
Abomasnow	1	R-258	Hielo	Hielo	Destruir x3	Crea estalagmitas de hielo que paralizan al oponente.
Smoochum	2	R-259	Psíquico	Normal	Teletransp.	Crea corazones a su alrededor que fatigan al oponente.

7. Más avalanchas

Termina de subir la ladera y llegarás a otra zona de avalanchas. Avanza de roca en roca. Ahora es más difícil, así que ve siempre a la más cercana, primero a la derecha, luego arriba, izquierda, arriba, derecha y a la salida.



8. Nuevo encuentro Napper

En la siguiente zona os esperan otros tres Nappers, que os envían a Empoleon, Sneasel y Raichu. Captura primero a Raichu y deja a Empoleon para el final, dado que es el más poderoso. A Sneasel deberás calmarle con Poké Ayudas.



9. Destruye la masa de hielo

Avanza por la ladera y captura a dos Monferno en la cueva de la derecha. Usa su poder de Quemar x2 combinado para derretir la masa de hielo. A continuación captura un Lopunny fuera y destruye la roca.



10. Suelo helado y estalactitas

Atraviesa la cueva con cuidado de evitar las estalactitas que caen del techo y llegarás a una sala con el suelo helado. Avanza con cuidado de no caerte y evita los golpes de los Sealeo y más estalactitas hasta llegar a suelo firme arriba.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Raichu	1	R-006	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la energía del Capturador.
Empoleon	1	R-085	Agua	Agua	Corte x3	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Sneasel	1	R-202	Siniestro	Siniestro	Corte x2	Ataca al oponente con un viento siniestro.

11. Último encuentro Napper

Habéis alcanzado de nuevo a Red Eye, pero le vuelve a ordenar a sus secuaces que os detengan. En esta ocasión os envían a Glaceon e Infernape. Captúralos, guarda la partida, y captura a los Empoleon de la sala anterior antes de avanzar.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Glaceon	1	R-082	Hielo	Hielo	Destruir x4	Crea estalagmitas de hielo que paralizan al oponente.
Infernape	1	R-196	Fuego	Fuego	Quemar x3	Lanza llamaradas contra el oponente.

12. Otro monolito del Héroe

Avanza a la izquierda: Red Eye ha desaparecido. Solo hay una losa de piedra, muy parecida a la del Volcán Fascuas. Tócala y dibuja el símbolo de Suicune para hacer que la puerta desaparezca y avanzar a la cima de Monte Sorbete.



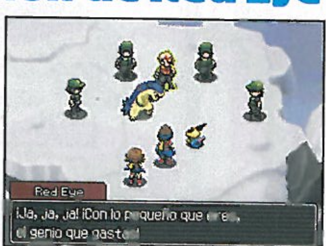
13. El despertar de Articuno

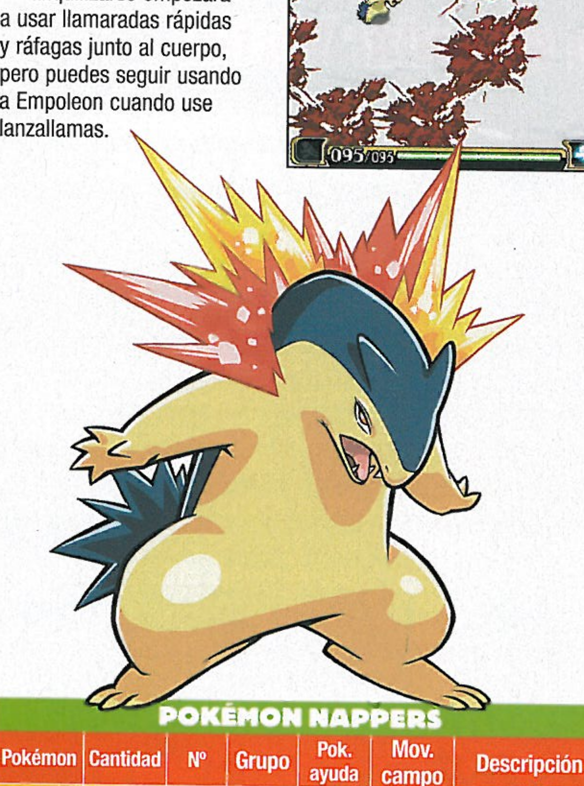
Los secuaces de Red Eye han conseguido despertar a Articuno, que levanta el vuelo en medio de una ventisca y se marcha. La ventisca se despeja nada más irse el pájaro. Red Eye ha vuelto a salir airoso.



14. El Typhlosion de Red Eye

Sin embargo, Red Eye está harto de que le sigáis. Por ello os manda a su poderoso Typhlosion. Al principio ataca con ráfagas explosivas y lanzallamas, pero es sencillo hacerle redadas. Al enfadarse, lanzará ráfagas más amplias lejos de su cuerpo, por lo que puedes usar a Empoleon. Al volver a tranquilizarse empezará a usar llamaradas rápidas y ráfagas junto al cuerpo, pero puedes seguir usando a Empoleon cuando use lanzallamas.





POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Typhlosion	1	R-159	Fuego	Fuego	Placaje x1	Ataca lanzando llamaradas o generando potentes explosiones

15. La derrota de Red Eye

Tras infiltraros en el submarino y derrotarle dos veces en el Volcán Fascuas y ahora en el Monte Sorbete, Red Eye por fin reconoce vuestra valía. Sin embargo, también se siente derrotado, y sale huyendo. Habéis cumplido la misión.



16. El Festival del Arcoíris

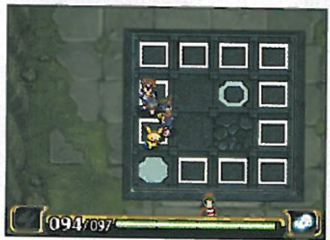
Volvéis a casa de Rodel a informar de lo ocurrido. Poco después Rodel sale hacia Cocona. Allí os espera una celebración sorpresa en vuestro honor, los Héroes de Oblivia. Y parece que os han elegido para encontrar el cáliz del arcoíris.



17. Busca el cáliz de arcoíris

Buck os explica que primero tenéis que superar el desafío del héroe en Cueva Raposa. Y os da paso a una nueva sala en la cueva, donde os espera Nico. Él os explica el desafío, que consiste en conectar los dos paneles con círculos pisando el resto de paneles apagados salvo el que está roto. Empezando por el círculo de abajo, ve 3 a la derecha, 3 arriba, 3 a la izquierda, 2 abajo, 1 a la derecha, 1 arriba y al otro círculo. Como recompensa, Nico te entrega el cáliz del arcoíris y volvéis a Cocona.





18. La canción perfecta

En Cocona os esperan todos para ver el espectáculo de Pichu Kelele y sus amigos Pichu. Tras la fiesta, Buck os explica que Pichu ha logrado por fin tocar la canción perfecta con su ukelele. Entonces os llama Eustaquio: algo terrible ha pasado.



NINTENDO DS

The Pokémon Company

Nintendo®

Olvida todo lo que sabes





Consigue al Pokémon singular Victini



Sólo estará disponible hasta el 22 de abril.

¿Quieres atrapar a Victini?
¡Necesitarás un Ticket Libertad!

Te presentamos al Pokémon singular Victini. Podrás conseguirlo una vez obtengas un Ticket Libertad. Conéctate con tu Pokémon Edición Blanca o Pokémon Edición Negra a la Conexión Wi-Fi de Nintendo y lo recibirás vía on line. Pero cuidado: el Ticket Libertad estará disponible sólo por un periodo limitado de tiempo. ¡Hazte con Victini antes del 22 de abril!









EDICIÓN LIMITADA DE NINTENDO DSi
INCLUYE LOS POKÉMON LEGENDARIOS
RESHIRAM Y ZEKROM



WWW.POKEMONNEGRABLANCA.ES